

# SCG – Sustainable City Game

Prof. Dr. Vanessa Miriam Carlow, Olaf Mumm, Dirk Neumann

Technische Universität Braunschweig | Institut für Nachhaltigen Städtebau (ISU)

www.isu.tu-braunschweig.de | isu@tu-braunschweig.de | Telefon +49 (0) 531 391-3542

## Szenariobasiertes Planspiel

Das SCG – Sustainable City Game ist eine spielbasierte Lernumgebung, die es ermöglicht, die komplexen Zusammenhänge der nachhaltigen Stadt- und Regionalplanung praxisorientiert zu vermitteln. Es können verschiedene Lösungsansätze für eine nachhaltige städtebauliche Entwicklung in Szenarien dargestellt und darauf aufbauend spielerisch verhandelt werden.

Die Spielumgebung lehnt sich jeweils an eine reale Planungssituation der Stadt- bzw. Regionalentwicklung an. Dabei werden Studierende „direkt ins Geschehen“ platziert, indem sie die Rolle unterschiedlicher Stakeholder bzw. AkteurInnen eines Planungsprozesses mit ihren jeweils unterschiedlichen, teilweise widerstreitenden Bedürfnissen und Interessen einnehmen. So wird die Komplexität heutiger Planungsprozesse und -verfahren simuliert und den Studierenden spielerisch vermittelt.

Das Planspiel wird unterstützt durch eine modulare, visuelle Szenario-Toolbox, die zusätzlich zur Lehre auch in Forschung und Projekte des Instituts für Nachhaltigen Städtebau (ISU) Eingang findet.

## Methoden + Kompetenzen

Das SCG vermittelt die Anforderungen einer neuartigen, integralen, multiskalaren Planungspraxis. Die Verknüpfung mit der vielfältig sowohl in Lehre als auch Forschung und Praxis einsetzbaren Szenariotechnik ermöglicht die aktive Auseinandersetzung der Studierenden mit einer realen Problemstellung. Die interaktive Formulierung von auf Szenarien beruhenden Lösungsansätzen spiegelt dabei die Prozessschritte in der realen Stadtentwicklungsplanung wieder. Im Rahmen des Planspiels lernen die Studierenden v.a. folgende Methoden und Kompetenzen:

- Ein analytisches Verständnis für Kopplung und Verflechtung kausaler Zusammenhänge in der Stadt- und Regionalplanung, sowie für städtebauliche und räumliche Strukturen
- Eingehendes Verständnis für Prozesse, Realitäten und Notwendigkeiten in der lösungsorientierten Bearbeitung von komplexen Fragestellungen resp. städtebaulichen Projekten
- Szenariotechnik als Instrument in der Stadt- und Regionalplanung
- Strategisches Denken und Entwerfen
- Konsultation, Kooperation und andere Formate partizipativer Beteiligungsverfahren.

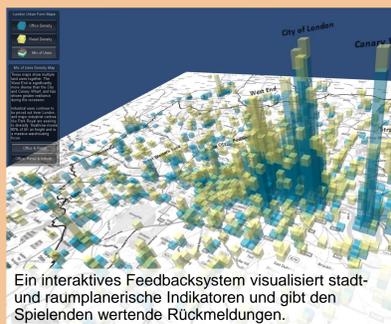
## Stadt der Zukunft

Das SCG – Sustainable City Game ist ein übertragbares Werkzeug der Stadtplanung, das nicht zuletzt im Hinblick auf das TU Forschungsfeld „Stadt der Zukunft“ sowohl zu Lehr- als auch zu Forschungszwecken eingesetzt werden kann. In der Doppelrolle als ForscherInnen und EntwerferInnen streben wir einen inter- und transdisziplinären Wissenstransfer an. Der Ansatz, Lehre und Praxis stärker zu verbinden, ist ein zukunftsfähiges Konzept, das viele Entwicklungen bereichern und Disziplinen vernetzen kann. Daher ist vorstellbar, die Lernumgebung auch in Reallaboren (mit Städten und Gemeinden) zu erproben z.B. im Kontext partizipativer Planungsverfahren.



Studierende präsentieren und diskutieren ihre entwickelten Szenarien am interaktiven »Map Table«.

© University of British Columbia



Ein interaktives Feedbacksystem visualisiert stadt- und raumplanerische Indikatoren und gibt den Spielenden wertende Rückmeldungen.

© citygeographics.org

## Szenario Toolbox

Die Spieldynamik unterstützend bringen wir elektronische Medien und Werkzeuge zum Einsatz. Eine inter- und reaktive Szenario-Toolbox ermöglicht die Visualisierung und Bewertung von stadträumlichen Strukturen, Prozessen, Implementierung von neuen Planungsmethoden, Nachhaltigkeitsindikatoren und Entwurfsentscheidungen. IT-Werkzeuge (z.B. MapTablets) helfen die komplexen Sachverhalte mittels Geoinformationssystemen (GIS) zu verarbeiten und visuell zugänglich zu machen. Die Visualisierung der Informationen und Ermöglichung der interaktiven Bearbeitung ist insbesondere relevant für die Workshop- und Diskussionsphasen des Planspiels.